

KONSEP TUGAS AKHIR

PERANCANGAN

BOARD GAME DREAMVENTURES

DALAM MENGASAH KERJASAMA TIM



Diajukan Guna Mencapai Gelar Ahli Madya Diploma III
Program Studi Desain Komunikasi Visual

Oleh :

MOCHAMAD TEGUH IMANUDIN

C. 9512051

PROGRAM STUDI DIII DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA
2016

PERSETUJUAN

Konsep Karya Tugas Akhir dengan Judul

PERANCANGAN *BOARD GAME DREAMVENTURES* DALAM MENGASAH KERJASAMA TIM

Telah disetujui untuk dipertahankan di hadapan Penguji :

Pembimbing Tugas Akhir I



I Gusti Ngurah Tri Marutama S.Sn.
M.Sn
NIP. 19800322 201302 01

Pembimbing Tugas Akhir II



Arief Fajar Nursyamsu S.Si
NIP.

Mengetahui
Koordinator Tugas Akhir,



Hermansyah Muttaqien S.Sn. M. Sn
NIP. 19711115 200604 1001

PENGESAHAN

Pengantar Karya Tugas Akhir
Telah diterima dan disetujui oleh Panitia Tugas Akhir
Pada tanggal,

Panitia Penguji

Ketua Sidang Tugas Akhir

Sayid Mataram, S.Sn, M.Sn
NIP. 198406042005041001

(.....)

Sekretaris Sidang Tugas Akhir

Septando Hijri S, S.Sn
NIP.

(.....)

Pembimbing Tugas Akhir I

I Gusti Ngurah Tri Marutama S.Sn, M.Sn
NIP. 19800322 201302 01

(.....)

Pembimbing Tugas Akhir II

Arief Fajar Nursyamsu S.Si
NIP.

(.....)


Mengetahui

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain


Dr. Ahmad Adib M.Hum., Ph.D.
NIP. 196207081992031001

Ketua Program Studi

D3 Desain Komunikasi Visual


Hermansyah Muttaiqien, S.Sn, M. Sn
NIP. 19711115 200604 1001

MOTTO

Jika kamu suka membaca, mulailah menulis.
Suka menonton, mulailah membuat video. Beranilah menjadi seorang pencipta
ketimbang hanya penikmat.

-MOCH TEGUH IMANUDIN-

PERSEMBAHAN

Karya Tugas Akhir ini penulis persembahkan untuk :

1. Kedua orangtua dan keluarga yang sudah memberikan dukungan baik material dan morilnya selama pengerjaan Tugas Akhir.
2. Teman-teman di divisi desain grafis PT. Sembilan Matahari *designed film*.
3. Diploma III Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Sebelas Maret Surakarta.

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala hidayah, inayah dan segala pertolongan dan keridhaan-Nya, sehingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan judul ” **PERANCANGAN *BOARD GAME DREAMVENTURES* DALAM MENGASAH KERJA SAMA TIM** ” Adapun Tugas Akhir ini disusun guna mencapai gelar Ahli Madya Diploma III Program Studi D III Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Tugas Akhir tersebut dapat terselesaikan dengan baik dan lancar yang tidak terlepas dari bantuan semua pihak baik dari lingkungan keluarga, lingkup kampus Universitas Sebelas Maret maupun dari lembaga/perusahaan/perorangan tempat penelitian ini dilakukan. Maka ungkapan rasa terima kasih serta segala penghargaan yang pantas untuk disampaikan kepada :

1. Drs. Ahmad Adib M.Hum, Ph.D, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain UNS.
2. Hermansyah Muttaqin S.Sn, M.Sn, Selaku Ketua Program Studi D III Desain Komunikasi Visual FSRD UNS.
3. Sayid Mataram, S.Sn, M.Sn, Selaku Ketua Sidang Tugas Akhir
4. Septando Hijri S, S.Sn, Selaku Sekretaris Sidang Tugas Akhir.
5. Dr. Deny Tri Ardianto S.Sn., Dipl. Art, Selaku Pembimbing Akademis.
6. I Gusti Ngurah Tri Marutama S.Sn, M.Sn, Selaku Pembimbing I Yang senantiasa sabar dalam membimbing dan mengarahkan hingga terselesaikannya konsep Tugas Akhir ini.
7. Arief Fajar Nursyamsu S.Si, Selaku Pembimbing II Yang senantiasa sabar dalam membimbing dan mengarahkan hingga terselesaikannya konsep Tugas Akhir ini.
8. Uci Sulistyowati S.Pdi, Selaku staff tata usaha Program Studi D III Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa dan Desain yang sudah membantu dalam kelancaran proses mengurus Tugas Akhir ini.
9. Seluruh keluarga besar D III Desain Komunikasi Visual UNS tanpa terkecuali yang tidak dapat disebutkan secara satu persatu.

Dengan segala keterbatasan dan kekurangan yang ada karena kesempurnaan itu hanyalah milik Allah SWT, maka penulis menyadari bahwa konsep Tugas Akhir ini jauh dari kesempurnaan dan segala kritik dan saran yang bersifat membangun sangatlah diharapkan. Semoga penulisan Tugas Akhir ini bermanfaat bagi kita semua. Aamiin.

Surakarta, 10 Februari 2016

Penulis

DAFTAR ISI

| | |
|---|-------------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| LEMBAR PERSETUJUAN | ii |
| LEMBAR PENGESAHAN | iii |
| MOTTO | iv |
| HALAMAN PERSEMBAHAN | v |
| KATA PENGANTAR | vi |
| DAFTAR ISI | viii |
| | |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang | 1 |
| B. Perumusan Masalah | 2 |
| C. Tujuan Perancangan | 3 |
| | |
| BAB II IDENTIFIKASI DATA | |
| A. Identifikasi Objek Perancangan <i>Board Game</i> | 4 |
| 1. Produk <i>Board Game</i> | 4 |
| 2. Jenis <i>Board Game</i> | 5 |
| 3. Mekanisme Dalam permainan <i>Board Game</i> | 9 |
| B. Profil Perusahaan | 12 |
| 1. Sejarah Perusahaan | 12 |
| 2. Informasi Perusahaan | 13 |
| 3. Data Produk | 14 |
| C. Target Market | 17 |
| 1. Geografis | 17 |
| 2. Demografis | 17 |
| D. Aktivitas Marketing | 18 |
| E. Kompetitor | 19 |
| 1. Manikmaya Game | 19 |
| a. Mat Goceng | 19 |
| b. Mahardika | 21 |

| | |
|--|-----------|
| BAB III KONSEP PERANCANGAN | 23 |
| A. Konsep Kreatif | 23 |
| 1. Menentukan Tema | 24 |
| 2. Menentukan Mekanisme Permainan | 24 |
| 3. Desain Logo <i>Board Game Dreamventures</i> | 26 |
| a. Konsep Logo | 26 |
| b. Desain Logo | 28 |
| c. Skala | 33 |
| 4. Elemen Verbal | 35 |
| a. Headline | 35 |
| b. Sub Hedline | 35 |
| c. Slogan | 35 |
| d. Baseline | 36 |
| 5. Elemen Visual | 36 |
| 1. Ilustrasi | 36 |
| 2. Warna | 36 |
| 3. Tipografi | 36 |
| 4. Layout | 36 |
| 5. Elemen Grafis | 37 |
| B. Produk <i>Board Game</i> | 38 |
| 1. <i>Board Game</i> | 38 |
| 2. Kartu | 39 |
| a. Kartu Misi | 39 |
| b. Kartu Karakter Pemain | 40 |
| c. Kartu Penghargaan | 40 |
| 3. Pion/Bidak | 40 |
| 4. Dadu | 41 |
| 5. Token | 42 |
| a. Token Level | 42 |
| b. Token Poin | 42 |

| | |
|--|----|
| c. Token Kekuatan | 43 |
| 6. <i>Rule Book</i> atau Instruksi Permainan | 43 |
| 7. Kemasan | 44 |
| C. Target Media | 45 |
| 1. Satu Set <i>Board Game</i> | 45 |
| 2. Perancangan Desain Promosi | 45 |
| 3. Merchandise | 45 |
| D. Perancangan Media Promosi | 46 |
| 1. Media Utama Promosi | 46 |
| 2. Merchandise | 49 |
| E. Teknik Pelaksanaan | 51 |
| 1. Riset Berbasis Perbandingan | 52 |
| 2. Hasil | 52 |
| 3. Penyusunan Rancangan <i>Board Game</i> | 53 |
| 4. <i>Prototype</i> | 53 |
| 5. <i>Playtest</i> 1 | 53 |
| 6. Evaluasi dan Revisi | 54 |
| 7. Produksi | 54 |
| 8. <i>Playtest</i> 2..... | 54 |
| 9. Rilis | 54 |
| F. <i>Target Audience</i> | 55 |
| 1. Geografi | 55 |
| 2. Demografi | 55 |
| 3. Psikografi | 55 |
| G. Referensi Visual | 56 |
| 1. Referensi Perancangan Logo | 56 |
| 2. Referensi Papan Permainan | 56 |
| 3. Referensi Kartu Permainan | 57 |
| 4. Referensi Pion/Bidak | 57 |
| 5. Referensi Token | 58 |

| | |
|----------------------------------|-----------|
| H. Estimasi Biaya | 59 |
| 1. Estimasi Biaya Produksi | 59 |
| 2. Estimasi Harga Jual | 61 |
| I. Visualisasi Perancangan | 62 |
| BAB IV PENUTUP | 75 |
| DAFTAR PUSTAKA | 76 |
| LAMPIRAN | |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 2.1 Board Game Ular Tangga | 5 |
| Gambar 2.2 Board Game Carcassone | 6 |
| Gambar 2.3 Board Game Dominion | 7 |
| Gambar 2.4 : Board Game Catur | 8 |
| Gambar 2.5 : Board Game Risk | 9 |
| Gambar 2.6 : Logo Agate Studio | 14 |
| Gambar 2.7 : Game Football Saga | 15 |
| Gambar 2.8 : Game Fantasista | 15 |
| Gambar 2.9 : Game Valthirian Arc | 15 |
| Gambar 2.10 : Game Metromillennium | 16 |
| Gambar 2.11 : Game Sengokuixa | 16 |
| Gambar 2.12 : Game Mat Goceng | 20 |
| Gambar 2.13 : Game Mahardika | 22 |
| Gambar 3.1 : Referensi Desain Logo | 27 |
| Gambar 3.2 : Referensi Logo | 56 |
| Gambar 3.3 : Referensi Logo | 56 |
| Gambar 3.4 : Referensi Papan Permainan | 57 |
| Gambar 3.5 : Referensi Kartu Permainan | 57 |
| Gambar 3.6 : Referensi Pion/Bidak | 58 |
| Gambar 3.7 : Referensi Token | 58 |

DAFTAR TABEL

| | |
|--------------------------------|----|
| Tabel 3.1 Estimasi Biaya | 60 |
|--------------------------------|----|

DAFTAR BAGAN

| | |
|---|----|
| Bagan 3.1 Alur Proses Pelaksanaan | 51 |
|---|----|